ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

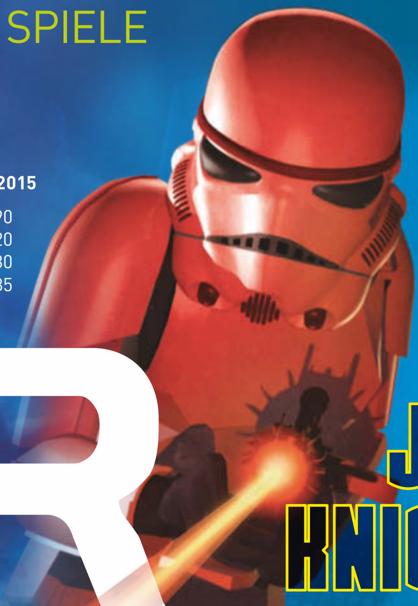
retro* GAMER



3/2015

Juni / Juli / August 2015

Deutschland	€ 12,90
Österreich	€ 14,20
Schweiz	sfr 25,80
Luxemburg	€ 14,85



Mechanik von *Doom* plus die Lizenz von *Star Wars*: die ganze Serie im Überblick

JEDI KNIGHT

MONKEY ISLAND 2

Humorig, knifflig, schön: Für viele die Krönung der Adventure-Geschichte

Große Titelstory: Point & Click-Adventures

Plus: Adventure Soft UK, Zak McKracken u. v. m.

DUNGEONS & DRAGONS

Alle wichtigen D&D-Versoftungen der letzten 40 Jahre

COMMANDO

Wir stellen alle Ports des ultraharten Arcade-Hits vor

PLUS

Adventure
Bubble Bobble
Demon Front
Eternal Champions
Front Mission
Hired Guns
The Legend of Zelda
Robotron 2084
Syndicate
System Shock
Times of Lore
Ultima Underworld
Viewpoint
Wizball
u. v. m.



SINCLAIR ZX81

Kann der auch spielen? Hits fürs graue Entlein



MASTER SYSTEM

Die besten 25 Spiele für Segas Kult-Konsole



COMMODORE

Juwelen für Amiga 1200 und Serie 264


4 198107 812902 03

EINE MACHINE GAMES & BETHESDA-PRODUKTION

VOR THE NEW ORDER WAR ...

Wolfenstein

THE OLD BLOOD



NEUE GEHEIMNISSE, WAFFEN & FEINDE!

JETZT ERHÄLTLICH!

zwei GANZ NEUE Abenteuer ... in EINEM SPIEL!!!

„Der Gewaltgrad ist UNGESCHNITTEN“
GameStar

PC DVD
XBOX ONE
PS4
WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD

©2015 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/ or other countries. Wolfenstein and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Wolfenstein®: The Old Blood ist eine fiktionale Geschichte, die in einer fiktiven Welt im Jahr 1946 spielt. Namen, Figuren, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder frei erfunden oder in fiktionalisierter Weise dargestellt. Die Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beabsichtigen weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutheißung von Denkmustern, Ideologien, Ereignissen, Handlungen, Personen oder Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes, noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Kriegsverbrechen, Völkermord oder Verbrechen gegen die Menschlichkeit und sollten auch keinesfalls so verstanden werden.







retro GAMER


Anatol Locker


Heinrich Lenhardt


Jörg Langer


Knut Gollert


Michael Hengst


Mick Schnelle


Winnie Forster

Willkommen zum neuen Retro Gamer! Gerüchten zufolge liest kaum ein Mensch das Editorial, was ich schon mehrfach in meiner Karriere dazu nutzte, geheime Botschaften darin zu verstecken. Aber fangt nicht an zu suchen, in über zwei Jahrzehnten habe ich das eine oder andere Editorial geschrieben …

Ich finde „Edis" dennoch wichtig, und ich hasse jedes Magazin, bei dem man aus Seitenmangel diese ehrwürdige Tradition wegrationalisiert hat, um beispielsweise das DVD-Inhaltsverzeichnis hinzupressen. Eine Notwendigkeit, die beim streng analogen Retro Gamer natürlich ohnehin nicht besteht. Das Editorial ist für mich am Ende des Hefts noch mal das Destillat aus all den vielen Seiten und Artikeln, die wir in den zurückliegenden Wochen und Monaten ausgesucht, angeordnet, lokalisiert oder auch ganz neu geschrieben haben. Meistens bin ich, so ehrlich will ich sein, ziemlich stolz auf unsere Arbeit.

Ob ich das dieses Mal auch bin? Vielleicht könnt ihr es euch denken, angesichts eines 24-seitigen Titelthemas **Grafik-Adventures**, eines Zehnseiters zu **Dungeons & Dragons-Spielen**, eines weiteren Zehnseiters zur **Jedi-Knight-Serie** sowie weiteren großen Reports und Schwerpunkten, etwa zu **Made in Skandinavien**, **Commando**, **Legend of Zelda**, **Lost in Translation**, **System Shock nebst Nachfahren** und einigen anderen mehr.

Dazu kommen wieder diverse Nostalgie-Rückschauen bekannter deutscher Spielejournalisten; ihr seht sie links aufgereiht. In diesem Heft also **Mick Schnelle, Anatol Locker, Heinrich Lenhardt, Knut Gollert, Winnie Forster** und **Michael Hengst**. Nicht zu vergessen unsere Interviews mit Größen wie **Archer MacLean** oder **Chris Sawyer**. Dürfen es Hardware-Reports wie zum **Microvision** oder **Game Gear** sein? Oder doch unsere beliebten Top-25-Listen, dieses Mal zum **ZX81** sowie **Sega Master System**? Und der aktuellem Emulator-Konsole **RetroN 5** widmen wir einen Praxistest.

In jedem Fall wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen!

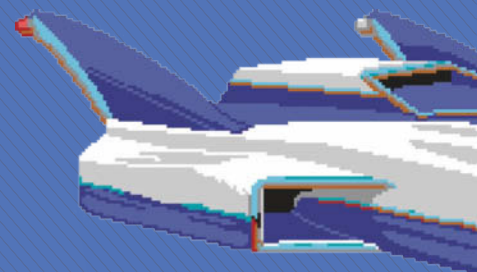
Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer





retro GAMER INHALT 3/2015

Juni, Juli, August



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELSTORY: GRAFIK-ADVENTURES

018 **Monkey Island 2**
Jörg Langer über Bärte und rote Heringe

020 **Point & Click-Adventures**
Wie LucasArts das Genre revolutionierte

030 **Zak McKracken**
Verrückte Weltreise mit Reporter Zak

040 **Shannara**
Mick Schnelle über seine Herzensdame

RETRO-REVIVAL

008 **Times of Lore**
Anatol Locker zu Chris Roberts' Debüt

082 **Viewpoint**
Fake-3D begeisterte Winnie Forster

104 **Syndicate**
Knut Gollert ließ die Killeragenten los

118 **Front Mission**
Taktik-Hit aus Sicht von Michael Hengst

132 **Adventure**
Heinrich Lenhardt war ein Helden-Pixel

184 **Harpoon**
Kämpfte gegen die UdSSR: Mick Schnelle

HISTORIE

094 **Die Jedi-Knight-Serie**
Star Wars-Lizenz, *Doom*-Mechanik und weitläufige Levels schufen ein SF-Epos

154 **Eternal Champions**
Im Zeitreise-Prügler kämpften wir uns durch die Jahrtausende

162 **System Shock und Nachfahren**
Looking Glass' RPG-Action-Melange inspirierte *Deus Ex, Bioshock* u. v. a.

178 **Bubble Bobble**
Ein Spiel süßer als das andere, die Spielmechanik: unzerstörbar

FIRMEN-ARCHIVE

034 **Adventure Soft UK**
Die Firma hinter *Simon the Sorcerer, Gremlins* und *Elvira*

084 **Sirius Software**
In den 80ern gründeten ein Iraner und ein Amerikaner dieses Top-Studio

KLASSIKER-CHECK

006 **Wizball**
Knut Gollert analysiert den Kult-Klassiker

064 **Ultima Underworld**
Das erste echte 3D-Rollenspiel

170 **Sid Meier's Covert Action**
Heinrich Lenhardt stellt Meiers Mix vor

MAKING OF

048 **Hired Guns**
Unbekanntes SF-Juwel von DMA Design

076 **Commando**
Soldaten-Shooter vom Feinsten

106 **Robotron 2084**
Eugene Jarvis' Megahit nach *Defender*

126 **Legend of Zelda**
Miyamoto schuf eine wahre Legende

SCHWERPUNKT

010 **Lost in Translation**
Welche seltsamen Blüten die Lokalisierung von Spielen immer wieder treibt

042 **Made in Skandinavien**
Winnie Forster über die technisch versierten Spätstarter aus dem Norden

054 **Dungeons & Dragons**
Die lange Geschichte der D&D-Spiele inklusive der famosen Gold-Box-Ära

110 **Top 25 des Master Systems**
Nicht nur Sega-Fans werden an diesen Klassikern ihre helle Freude haben

134 **Die wichtigsten ZX81-Spiele**
Der ZX81 wurde als Türstopper oder Radiergummi verspottet. Zu Unrecht!

HARDWARE

068 **Sega Game Gear**
Technisch toller Handheld, aber von Sega zu spät ins Rennen geschickt

074 **RetroN 5**
Praxistest: Kann die Emulator-Konsole wirklich neun Retro-Geräte ersetzen?

172 **Microvision**
Ein Handheld auf LCD-Basis, bei dem die Hardware neu in jedem Modul steckte

AUF DEM SOFA

142 **Einsame Insel: Jez San**
Was nähme der Designer von *Starglider* und anderen Klassikern mit ins Exil?

160 **Archer MacLean**
Der Schöpfer von *Dropzone* und *International Karate* liebt Automaten

186 **Chris Sawyer**
Der Herr des *Transport Tycoon* verrät, wieso er am liebsten allein arbeitet

MINDERHEITEN & IMPORTE

052 **Demon Front**
Import only: Was Heim-Spielern entging

090 **Dragon-32-Spiele**
Überraschend gute Auswahl für den D32

120 **Commodore Plus/4**
Das hättet ihr den 264ern nicht zugetraut!

140 **Cool Cool Toon**
Unkonvertierter Rhythmus-Klassiker

150 **Amiga 1200**
Topspiele für den „Super-Commodore"

RUBRIKEN

003 **Editorial**

192 **Retro-Feed**

194 **Vorschau**






RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN





068



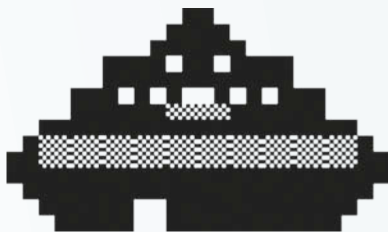
074



150



172

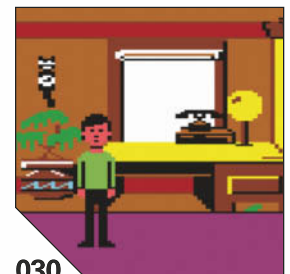




006



008



030



040



048



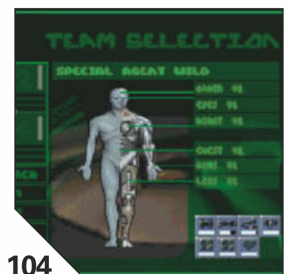
064



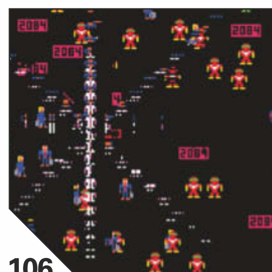
076



082



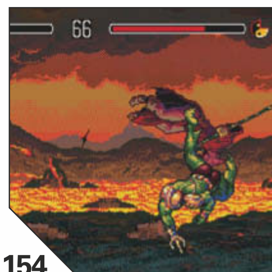
104



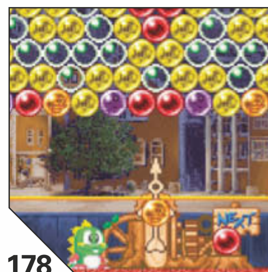
106



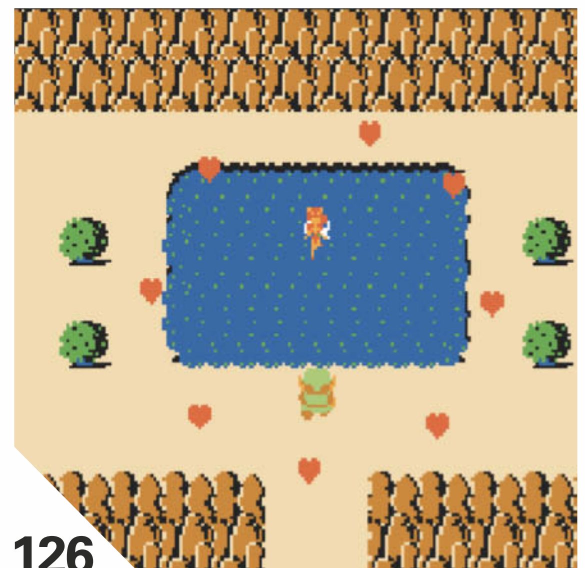
118



154



178



126



KLASSIKER-CHECK





Spiele sollen süchtig machen, wie alles, was richtig Freude macht. Es muss aber eine überragende Qualität her, um Spieler so zu fesseln, dass sie nichts anderes mehr tun wollen. Mein Schlüsselerlebnis zum Thema Sucht liegt fast 30 Jahre zurück. Es hatte mit Farben und einem kugeligen Zauberer zu tun – *Wizball.*

Das Einzige an diesem kultigen Klassiker, was mir schon 1987 aufgesetzt und sogar ein bisschen dümmlich vorkam – um mit der Kritik anzufangen – ist die Hintergrundgeschichte. Bösewicht Zark ist in die Wizworld gestiefelt, um dort alle Farben mitgehen zu lassen. Nun ist alles grau und Zauberer Wiz plus Katze Nifta, die einzigen Bewohner dieser Welt, sind traurig. Um die Farben zurückzubekommen, verwandelt sich Wiz in eine hüpfende Kugel und die Katze in den Catellite – den Katzensatelliten. Warum, weiß man nicht so genau. Aber der Kugelmagier muss nun gesteuert werden und Catellite sammelt die fehlenden Farben ein.

Das klingt auf dem Papier ziemlich doof. Allerdings haben Jon Hare und Chris Yates von Sensible Software (später *Microprose Soccer*, *Cannonfodder*) so herausragende Arbeit geleistet, dass *Wizball* zu Recht zu den besten C64-Spielen aller Zeiten gerechnet wird. Im Kern ist es ein von *Gradius* inspirierter Shooter, in dem der Spieler seine Kugel nach rechts oder links steuern kann, Gegner abschießt und nebenbei Farben und Extras sammelt. Letzteres ist das, was einen Heidenspaß macht, weil es so ungemein gut gemacht ist.

Um beispielsweise Farben zu sammeln, müssen die herumfliegenden Farbkugeln abgeschossen werden. Einmal getroffen, sinken dicke Farbtropfen nach unten, die eingefangen werden müssen, bevor sie am Boden zerplatzen. Das kann aber nicht Wizball, sondern nur Catellite Nifta. Um sie zu steuern, hält man den Feuerknopf gedrückt, Wizball „friert" fest und der kleine Satellit wird vom Joystick Richtung Farben geschickt. Doof nur, wenn Gegner kommen, die währenddessen Wizball unter Feuer nehmen. Die Farben sind aber dringend nötig, um die Levels zu clearen: Nur wer immer wieder genügend Grün, Rot und Blau sammelt, schaltet den nächsten Level frei und kann Extras auf „permanent" schalten.

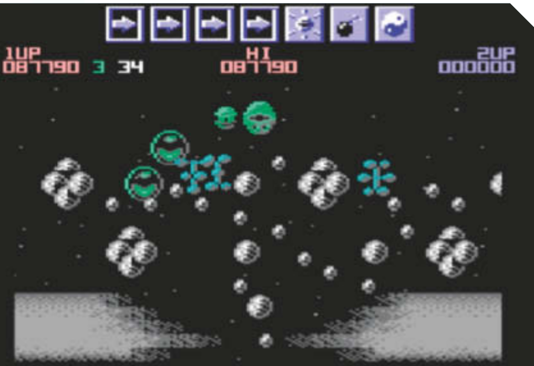
Riskante Entscheidungen, ständiges Abwägen und blitzschnelle Reaktionen: Das ist es, was *Wizball* fordert und was so fesselt – neben dem noch heute famosen Martin-Galway-Soundtrack und der nur damals grandiosen Optik. Ein Meisterwerk, das immer noch Spaß macht. Auch wenn es für heutige Schwierigkeitsgrad-Verhältnisse sackeschwer ist. *



Von Knut Gollert

DENKWÜRDIGE MOMENTE

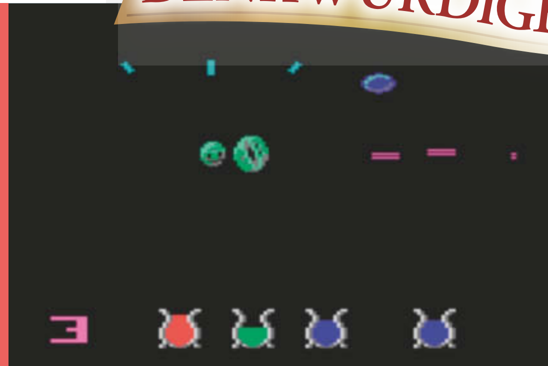
WIESO EIN KLASSIKER?



Rundes Ding

Schöne Spielidee, grandiose Umsetzung, saubere Lernkurve, einzigartiger Soundtrack und superbe Grafik: *Wizball* ist ein Meilenstein der Games-Geschichte, weil es einfach saugut war. Insgesamt und generell. Vom Highscore-Eintrag über das Handling der Kugel bis zum Gegner-Design ist *Wizball* in allen Aspekten und Bereichen eine Meisterleistung. Es sprudelt nur so vor Ideen, klugen Features und anspruchsvollen, mitunter sogar etwas gemeinen Spiel-Situationen, und es fesselte Spieler ungewöhnlich lange an das Actionspiel.

BESTER MOMENT



Einsammeln? Hauptsache Farbe!

Geschafft! Der beste Moment in *Wizball* sollte der sein, wenn endlich der rechte Farbtopf mit der richtigen Mischung gefüllt ist und der Bonuslevel startet. Ach was! Der beste Moment ist, wenn Nifta einen Schwung dicker Farbtropfen einsammelt und diese nicht alle die gleiche Farbe haben. Es überrascht immer wieder, wenn dann ein rosa, weißer oder schwarzer Tropfen dabei ist. Da wird dann gern einmal der Screen schwarz (bei schwarzen Tropfen): Man spielt blind, sieht nur Gegner und die Umgebung als kurzen Blitz, wenn man gegen Hindernisse donnert. Und bei Rosa? Da flippt Catellite Nifta aus. Hübsch!

MULTIPLAYER



Zusammengekugelt

Der normale Multiplayer-Modus von *Wizball* ist mit denen vieler anderer Zeitgenossen vergleichbar: Spieler 1 legt los. Spieler 2 darf ran, wenn Spieler 1 plattgemacht wurde. Wer am Ende dann mehr Punkte hat, gewinnt. Nicht wirklich toll. Ganz anders der Team-Modus, der ein echter Koop-Mode ist, wie wir ihn heute kennen. Hier übernimmt einer die Steuerung der Wiz-Kugel und sein Freund kümmert sich um Catellite Nifta. Das macht einen Heidenspaß, weil man sich dabei ganz vorzüglich die Schuld für zum Beispiel verfrühtes Ableben gegenseitig in die Schuhe schieben kann.

LEVELSTRUKTUR



Das Sandwich-Spiel

Wizball hat acht Levels, die es einzufärben gilt. Sie liegen übereinander, wie ein Sandwich. Über Löcher könnt ihr Levels auf- und abspringen. Oft ist es nötig, für die Lösung eines Levels gemischte Farben wie zum Beispiel Braun oder Lila zu sammeln. Während rote Tropfen in dem einen warten, lassen sich grüne oder blaue nur in anderen Levels finden. Anfangs sind nur drei Levels verfügbar. Um weitere freizuschalten, müssen in jedem jeweils dreimal die geforderten Farben gefüllt werden. Bald warten bösere Gegner und fiesere Farben (die jetzt auch zurückschießen).

NACHFOLGER



Wizkid

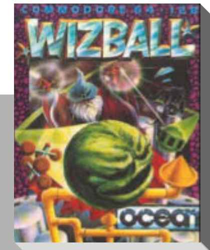
Erst 1992 erschien der *Wizball*-Nachfolger *Wizkid*, und zwar für Amiga. Leider hatte es nicht mehr viel mit dem Original zu tun, sondern versuchte sich als abgedreht-bunte Genre-Mixtur. Sensible Software hat in *Wizkid* versucht, britischen Humor mit actionreichen Levels und Adventure-Elementen zu vermengen. Das wurde optisch sehr schick verpackt, konnte aber weder Presse noch Spieler überzeugen. Zu sehr wiederholten sich Rätsel und Witze, als dass die Jagd nach den entführten Eltern von Wizkid (Papa Wiz und Mama Wizball) dauerhaft hätte Spaß machen können.

REMAKE



Wizball für Windows & Mac OS

Wer *Wizball* noch heute spielen will und eine etwas zeitgemäßere Präsentation bevorzugt, kann auf das Remake zurückgreifen, das Graham Goring und ein paar seiner Freunde auf die Beine gestellt haben. Sie haben versucht, das C64-Original möglichst eins zu eins umzusetzen und nur Grafik und Sound aufzupolieren. Das funktioniert ganz gut, auch wenn der ursprüngliche Charme nicht wirklich transportiert werden konnte. Das Projekt können Interessierte unter *http://retrospec.sgn.net* besuchen.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** C64 (ORIGINAL), ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST
» **PUBLISHER:** OCEAN
» **ENTWICKLER:** SENSIBLE SOFTWARE
» **VERÖFFENTLICHT:** 1987
» **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte …



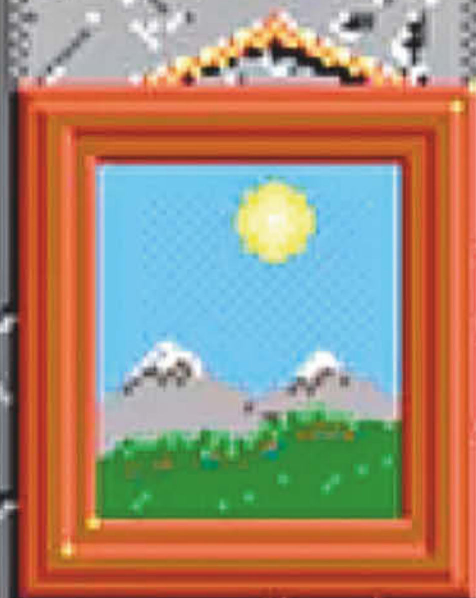
Foto: © kultboy.com

ASM 9/87: 10/12
»Der Spielablauf weicht erfrischend von vielen Programmen dieser Tage ab und wird ebenfalls reich belohnt.« *(Ulrich Mühl)*

Happy Computer 8/87: 92%
»Das Prädikat ›Spitzenklasse‹ verdient sich *Wizball* nicht zuletzt auch wegen Grafik und Sound. Vor allem die Grafik ist schlichtweg eine Wucht.« *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

Wizball kann spielerisch auch heute noch überzeugen, und das hat nicht allzu viel mit historischer Verklärtheit zu tun. Es spielt sich, so man sich drauf einlässt, immer noch gut. Und im Gegensatz zu vielen anderen 8-Bit-Titeln ist Wizball optisch und akustisch immer noch stilvoll.



You pick up the b
potion.

Quaffing the potio
feel restored.









Times of Lore

DER ERSTLING DES WING COMMANDERS.

RETRO-REVIVAL



» **PUBLISHER:** ORIGIN SYSTEMS
» **ERSCHIENEN:** 1988
» **HARDWARE:** APC, COMMODORE 64, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, ATARI ST, APPLE II, AMIGA, NES

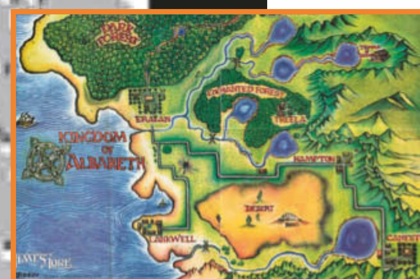
Von Anatol Locker

Mein Erstkontakt zu *Times of Lore* fand 1987 auf einem Parkplatz in Las Vegas statt. Statt horrende Standmieten an die CES-Messegesellschaft zu zahlen, mietete Origin Systems einen Wohnwagen vor der Messe. Hier hielt Lord British Hof und zeigte ausgewählten Journalisten die ersten Minuten von *Ultima 5*.

Ich war stolz wie Bolle, dass mich Richard Garriott, mit dem ich Jahre zuvor mein erstes Interview geführt hatte, überhaupt erkannte. Doch statt mit mir nach der Demonstration entspannt über die acht *Ultima*-Tugenden zu plaudern, reichte er mich an einen jungen, enthusiastischen Programmierer mit rundem Gesicht weiter, der nach Garriotts Aussagen einen „große Zukunft" vor sich habe. Als Garriott ihn mir vorstellte, konnte ich mir ein Grinsen nicht verkneifen: Chris Roberts? Wie der Schnulzensänger? Ob dem Mann mit diesem Namen wohl eine große Karriere beschieden wäre? Nun, ich hatte mich gründlich geirrt.

Nach wenigen Minuten wurde mir bereits damals klar: Der junge Mann, der zum ersten Mal im Regiesessel eines Spiels saß, machte vieles richtig. Klar, mit *Times of Lore* erfand er das Rad nicht nur. Vielmehr mischte er *The Legend of Zelda*, *Ultima* und *Gauntlet* zu einer charmanten Mischung aus Action und Rollenspiel. Auch die Story gefiel mir gut: Ein verschollener König hinterlässt ein Machtvakuum im Land, um das sich nun die Fürsten kloppen. Gleichzeitig stürmen Barbaren das Land. Wir müssen nun nach drei magischen Gegenständen suchen … aber hier kommen wir auch gleich direkt zur Achillesferse. *Times of Lore* war einfach zu groß: Unsere Spielfigur stapfte durch etwa 10.000 Screens, bevor der Abspann über den Fernseher flimmerte. Sowas kann man heute nicht mehr spielen.





Technisch war *Times of Lore* seiner Zeit voraus. Trotz des enormen Umfangs musste das Spiel nicht mal auf einem C64 nachladen – ein Grund, dass Teile der Spiele-Engine später in *Ultima 6* wanderten. *Times of Lore* wurde ein Kritiker- und Publikums-Erfolg (*PowerPlay* gab 79 Prozent für die Amiga-Version); ganz im Gegensatz zum völlig unterschätzten *2400 A.D.*, das Science-Fiction im *Ultima*-Stil bringen wollte … aber das ist eine ganz andere Geschichte. *

LOST IN TRANS



Die Lokalisierung von Videospielen ging schon immer über die Übersetzung von Texten hinaus. Oftmals werden auch inhaltliche Anpassungen vorgenommen. **Retro Gamer** wirft einen Blick zurück und stellt euch bekannte sowie unbekannte Beispiele vor.

Andere Länder, andere Sitten: Um im Urlaub einen Kulturschock zu erleben, reicht es meist schon aus, im Hotelzimmer den Fernseher einzuschalten. Sind wir es von zu Hause gewöhnt, dass Filme mit expliziter Gewaltdarstellung frühestens im Nachtprogramm laufen, kann in anderen Ländern schon im Vorabendprogramm ein Horrorfilm über die Mattscheibe flimmern – in Deutschland undenkbar, wird der Jugendschutz bei uns doch seit Jahrzehnten besonders großgeschrieben. Wie dieser bei uns aber im Detail ausgelegt wird, sorgt wiederum in anderen Staaten für Verwunderung. Denn während deutsche Behörden bei Gewaltdarstellung eine geringe Toleranzschwelle haben, gehen sie mit nackter Haut oder Darstellung von Sex – beides etwa in den USA kaum möglich – vergleichsweise offen um.



Der Jugendschutz bezieht sich schon längst nicht mehr nur auf Bücher, Musik und Filme, seit in den 80ern die Videospiele ihren Siegeszug auch in Europa antraten. Für Publisher ergaben sich dadurch ganz neue Herausforderungen: Wer dachte, seine Spiele ohne regionale Anpassungen überall verkaufen zu können, machte oft nicht die Rechnung mit Gesetzen einzelner Länder oder regionalen und kulturellen Gepflogenheiten. Es konnte auch vorkommen, dass die Rechte und Lizenzen für Charaktere nur für bestimmte Länder galten oder die Richtlinien der Konsolenhersteller beachtet werden mussten.

Wurden Spiele über die Übersetzung von Texten hinaus lokalisiert, hatte das schon immer meist inhaltliche Gründe. Jedes Land, jede Kultur geht anders mit Themen wie Sex, Gewalt oder Religion um – gerade Deutschland kann ein Lied davon singen, dass Spiele schon vorab in der Darstellung von Gewalt reduziert werden, um einer Indizierung oder gar einer Beschlagnahmung zu entgehen. Eine Freigabe der entsprechenden Einstufungsstelle (in Deutschlandd die USK) zu erhalten, spielt deshalb eine wichtige Rolle, weil die Software im jeweiligen Land anders in der Regel nicht zum Verkauf angeboten werden kann – mal aus gesetzlichen Gründen, mal, weil sich große Händler andernfalls weigern, das Produkt ins Sortiment zu nehmen. Manchmal beschließt ein Hersteller auch, ein Spiel erst gar nicht auf einen





WEST OST

LATION

bestimmten Markt zu bringen – vor Kurzem erschien *Mortal Kombat X*, nur nicht in Deutschland.

Hin und wieder gehen Hersteller davon aus, dass sich ihre Titel besser verkaufen, wenn bestimmte inhaltliche Änderungen vorgenommen werden, weil bestimmte Charaktere außerhalb des Herkunftslands unbekannt sind. In selteneren Fällen werden Spiele komplett umgekrempelt und haben am Ende mit dem Original schlimmstenfalls nur noch den Namen gemein. Das wohl bekannteste Beispiel ist *Super Mario Bros 2*, das im Westen außer dem Namen und einigen Sprites nichts mit dem japanischen Original (seinerseits eher ein Remake des ersten Teils) zu tun hatte.

Veränderungen am Schwierigkeitsgrad waren früher ebenfalls nicht unüblich: In Japan waren Spiele vor allem deshalb schwieriger, weil man befürchtete, dass der Verleih ansonsten dem Verkauf schaden könne. Also durften die fleißigen japanischen Spieler nicht zu schnell durch sein!



Viele Gamer bestehen zwar auf Originalversionen, weil insbesondere die Sprachausgabe „authentischer" sei. Doch geht dabei gerne unter, dass Lokalisierungen auch positive Effekte haben können. So wurden gerade bei Modulversionen in internationalen Versionen bekannte Fehler des Originals entfernt oder sogar exklusive Inhalte ergänzt. Sega beispielsweise baute in die für den Westen vorgesehene Version von *Jet Set Radio* zusätzliche Amerika-Levels inklusive passender Musik ein. In *Final Fantasy 7* musstet ihr euch in den internationalen Fassungen sogar ganz neuen Bossen stellen.

In den letzten Jahren hat sich in Sachen Lokalisierung einiges getan. Waren bis Mitte der 90er noch mehr oder weniger große Anpassungen an Spielen üblich, halten sich Publisher seitdem mehr und mehr zurück. Japanische Serien, Filme und Spiele wurden auch im Westen immer beliebter, und durch das Internet konnten sich potenzielle Käufer sehr gut über mögliche Kürzungen und inhaltliche Anpassungen informieren – gehen diese aus Sicht der Fans zu weit, verbreitet sich das innerhalb kürzester Zeit über Foren und Online-Magazine in der ganzen Welt.



Alles in allem wurden Lokalisierungen immer professioneller. In den 80ern und 90ern kümmerten sich japanische Entwickler häufig noch selbst um Übersetzungen ins Englische, anstatt einen Muttersprachler zu beauftragen. Erstaunlich häufig kamen dabei Sprüche wie „All your base are belong to us" aus *Zero Wing* heraus – Kultstatus wie in diesem Fall erreichten sie aber nur selten. Heutzutage lassen Entwickler ihre Texte im Regelfall von Profis übersetzen, die auch darauf achten, dass Wortwitze in der angepassten Version weiterhin einen Sinn ergeben.

RICHTUNG OSTEN



DIE SPEZIALISTEN

Einige Publisher haben sich auf die Lokalisierung von Spielen spezialisiert.

WORKING DESIGNS

■ Die ehemalige Firma von Victor Ireland spezialisierte sich vor allem auf japanische Rollenspiele. Zuerst kümmerten sie sich um Spiele für TurboGrafx-16 (PC Engine), später auch um Saturn- und PlayStation-Titel.



WICHTIGE SPIELE

- Lunar: Silver Star
- Alundra
- Silhouette Mirage

ATLUS

■ Die ersten Lokalisierungen wie *Revelations: Persona* waren noch schlecht, doch danach mauserten sie sich sowohl bei ihren eigenen Spielen als auch bei Titeln externer Entwickler.



WICHTIGE SPIELE

- Revelations: Persona
- Disgaea: Hour Of Darkness
- Rule Of Rose

NIS AMERICA

■ Im vergangenen Jahrzehnt hat sich Nippon Ichi Software immer mehr der Veröffentlichung von Spielen im Westen gewidmet. In Bezug auf Lokalisierungen sind sie heute einer der wichtigsten Publisher.



WICHTIGE SPIELE

- Atelier Iris: Eternal Mana
- Sakura Wars: So Long My Love
- What Did I Do To Deserve This, My Lord?

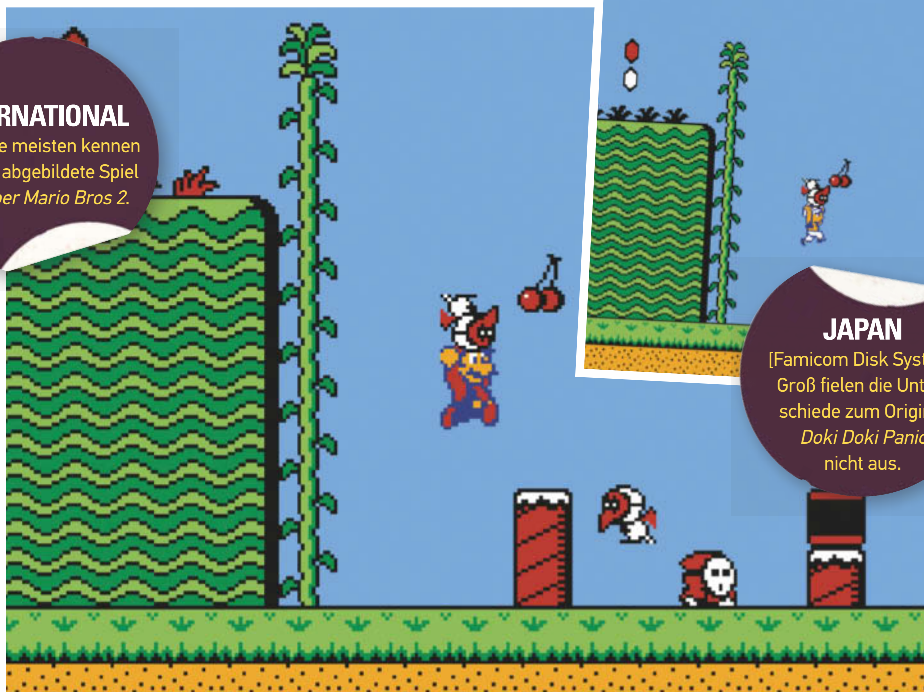
NEC TECHNOLOGIES

■ Als Hersteller der PC Engine passte NEC viele Spiele für die amerikanische Variante TurboGrafx-16 an. Das Ende der Konsole auf dem US-Markt bedeutete aber auch das Ende für NEC als Publisher.

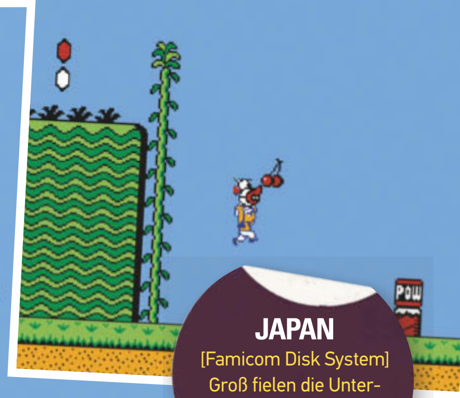


WICHTIGE SPIELE

- Ys: Book I & II
- Ys III: Wanderers From Ys
- JJ & Jeff



INTERNATIONAL
[NES] Die meisten kennen das hier abgebildete Spiel als *Super Mario Bros 2*.



JAPAN
[Famicom Disk System] Groß fielen die Unterschiede zum Original *Doki Doki Panic* nicht aus.

SUPER MARIO BROS 2

NINTENDO 1988

■ Beim mittleren Teil der NES-*Mario*-Trilogie handelt es sich um einen der berüchtigsten Fälle in der Geschichte der Lokalisierungen. Das Originalspiel, das in Japan als *Super Mario Bros 2* bekannt wurde, hat sich auf den ersten Blick kaum von seinem Vorgänger unterschieden. Es gab ein paar grafische Updates und ein paar neue Items wie den schädlichen Giftpilz, doch die größten Veränderungen wurden im Schwierigkeitsgrad vorgenommen: *SMB 2* war um ein Vielfaches schwerer als der erste Teil, es wirkte wie ein Hardcore-Remake.

Nintendo of America zeigte sich nur wenig begeistert von der Fortsetzung. Ihrer Meinung nach war es durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht zugänglich genug, außerdem gingen sie davon aus, dass es schon zum Release veraltet wäre. Aufgrunds des Erfolgs des NES und *Super Mario Bros* musste aber unbedingt eine Fortsetzung her. Die Lösung war radikal: Sie nahmen sich das Hüpfspiel *Yume Kojo: Doki Doki Panic* für das Famicom Disk System und gestalteten es zu einem *Mario*-Spiel um. Bei der Anpassung kümmerte sich Nintendo nur um das Nötigste. Die Fuji-TV-Charaktere wurden gegen Mario und Co. ausgetauscht, viele heute bekannte Figuren wie Birdo, Bob-Ombs und die Shy Guys tauchten bereits im Original auf. Am eigentlichen Spielprinzip nahm man nur wenige Veränderungen vor. Die Spielfigur konnte nun auf Knopfdruck rennen, zudem wurden ein paar Gegner ersetzt.

Super Mario Bros 2 wurde dann nachträglich sogar seinerseits ins Heimatland zurückportiert: 1992 erschien es unter dem Namen *Super Mario USA* in Japan. Und die Spieler in den USA und Europa bekamen erstmals 1993 die Gelegenheit, sich am eigentlichen Original die Zähne auszubeißen: *Super Mario Bros: The Lost Levels* erschien als Teil der tollen *Super Mario All-Stars*-Sammlung. Auf den heutigen Konsolen stehen übrigens beide Versionen über die Virtual Console zur Verfügung.

UM JAMMER LAMMY

NANA ON-SHA 1999

■ Solltet ihr diesen bizarren Nachfolger zu *PaRappa The Rapper* gespielt haben, fragt ihr euch bestimmt, warum dieses familienfreundliche Werk angepasst werden musste. In den japanischen und europäischen Fassungen erhält Lammy in einer Zwischensequenz zu Beginn von Kapitel 6 eine Gitarre. Sie geht hinaus, rutscht auf einer Bananenschale aus und stirbt. Als sie wieder aufwacht, befindet sie sich in der Hölle und erklärt, dass das Spiel nun vorbei sei, weil sie tot sei. Der Abspann läuft an, wird aber von einem Mann mit Kürbiskopf unterbrochen. Er brauche einen Gitarristen für ein Idol-Konzert, und Lammy würde sich perfekt dafür eignen. Doch das Idol droht ihr mit dem Tod, weil sie zu spät kommt. Da Lammy aber schon gestorben ist, ändert das Idol die Meinung und belebt Lammy wieder.

In Nordamerika hielt man den Abschnitt in der Hölle für ein Familienspiel für unangebracht. Dort bleibt die Hauptfigur beim Verlassen des Ladens mit ihrem Gürtel am Türknauf hängen. Dadurch wird sie auf eine tropische Insel geschleudert, wo es wie im Original mit dem Kürbiskopf weitergeht. Anstelle der Wiederbelebung wartet hier schlicht die Heimreise auf Lammy.



JAPAN
[PlayStation] In den Versionen für Japan und Europa stirbt Lammy in Level 6 und kommt in die Hölle.



USA
[PlayStation] In Amerika bleibt Lammy am Türgriff hängen und wird auf eine Insel geschleudert.

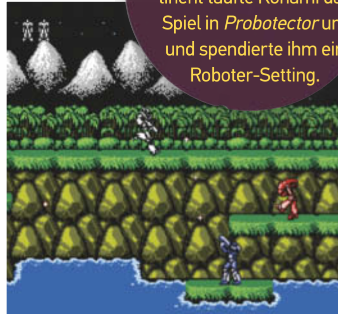
PROBOTECTOR

KONAMI 1988

■ Die NES-Umsetzung des Automaten-Klassikers *Contra* von Konami ist nicht nur eines der denkwürdigsten Spiele für die Nintendo-Konsole, sondern auch eines der schwierigsten. Diese Fassung wurde in Europa allerdings weder als *Contra* noch unter ihrem PAL-Alternativnamen *Gryzor* bekannt, sondern als *Probotector*. Die Hauptcharaktere Bill Rizer und Lance Bean sowie die meisten Gegner wurden hierfür durch Roboter ersetzt. Probotector ist ein gutes Beispiel für die Verringerung der Gewaltdarstellung, um in gewissen Ländern eine bestimmte Altersempfehlung zu erhalten. In diesem Fall wurde die Anpassung vor allem für den deutschen Markt vorgenommen – aus dem gleichen Grund wurden Jahre später etwa auch bei *Half-Life* die Soldaten gegen Roboter ausgetauscht, was dort die Atmosphäre stärker beeinträchtigte. Mitte der 90er begann Konami dann aber schließlich, die Spiele auch in Europa als *Contra* zu veröffentlichen.



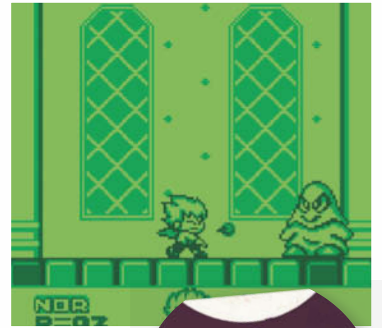
INTERNATIONAL
[NES] Im Original *Contra* erwarteten euch klassische Balleraction, in der Menschen andere Menschen erschießen.



EUROPA
[NES] Auf unserem Kontinent taufte Konami das Spiel in *Probotector* um und spendierte ihm ein Roboter-Setting.



JAPAN
[Game Boy] Mit Hakenkreuz auf der Mütze könnte der Boss auch ein Mitglied des Ku-Klux-Klans sein.



INTERNATIONAL
[Game Boy] Durch eine Abrundung der Mütze und Entfernung des Symbols gab es keine Verwechslungsgefahr.

KID DRACULA

KONAMI 1993

■ Konamis niedliches *Castlevania*-Spin-off musste außerhalb Japans aus kulturellen Gründen angepasst werden. In großen Teilen von Asien stellt ein Hakenkreuz kein Problem dar, es wird in China als Schriftzeichen verwendet und in Japan in der nach links abgewinkelten Version als Hinweiszeichen für Tempel – als solches ist es in beliebigen Google-Maps-Ansichten von Städten zigmal zu finden. In Amerika und vor allem Europa wird das Hakenkreuz aber sofort mit dem Zweiten Weltkrieg und Nazi-Deutschland verknüpft. Die Swastika alleine war aber nicht der einzige zur Diskussion stehende Punkt: Das Symbol befand sich in der japanischen Fassung nämlich auf der spitz zulaufenden Kapuze von Geistern in weißen Umhängen. In dieser Kombination erinnerten die Bosse zu stark an Mitglieder aus dem Ku-Klux-Klan. Die Lösung lautete daher, die Sprites entsprechend anzupassen, also das Hakenkreuz zu entfernen und die Mütze mehr abzurunden, damit die Charaktere klarer als Geister auszumachen waren.

STREETS OF RAGE 3

SEGA 1994

■ Das wohl polarisierendste Spiel aus Segas Beat-em-up-Reihe war ebenfalls von Anpassungen betroffen. Die Veränderungen im Vergleich zur japanischen Originalfassung (*Bare Knuckle 3*) machten sich in der internationalen Version vor allem im Detail bemerkbar. Die wiederum sind derart umstritten, dass für *Bare Knuckle 3* ein englischer Fanpatch veröffentlicht wurde.

Die wohl größte spielerische Änderung macht sich im Schwierigkeitsgrad bemerkbar – *Streets of Rage 3* ist um einiges schwerer als das japanische *Bare Knuckle 3*. Ihr werdet mit mehr Gegnern konfrontiert, die Bosse stecken mehr ein, und ihr findet weniger Medipacks. Im Gegenzug fehlt aber auch der Zwischenboss Ash aus dem ersten Level. Die Gründe für sein Wegbleiben sind kultureller Natur: Mit seinem übertrieben femininen Verhalten und seinem ausgefallenen Kleidungsstil bediente er einzig und allein das Klischee des schwulen Stereotypen – in Japan offenbar lustig, im Westen in den 90ern bereits nicht mehr „politisch korrekt".

Interessanterweise war Ash neben Roo und Shiva auch einer der versteckten spielbaren Zwischenbosse – und da der zugehörige Code nicht aus der internationalen Version entfernt wurde, war er mittels Cheat-Modul auch in dieser verfügbar. Der Wegfall von Ash als offizieller Boss war nicht die einzige Änderung dieser Art in *Streets of Rage 3*. So wurden etwa die weiblichen Feinde überarbeitet, die nun weniger Haut zeigten. Die Klamotten der Hauptcharaktere wurden farblich angepasst – vermutlich sollten sie dadurch geschlechtsneutraler erscheinen.

Auch die Story von *Streets of Rage 3* wurde stark angepasst. Im japanischen Original ging es um die Entdeckung eines neuen radioaktiven Elements, mit dem sich Atombomben bauen ließen – natürlich war Mr X, der Bösewicht der Prügelspiel-Serie, sehr an der Entwicklung einer solchen Waffe interessiert. Das Lokalisierungsteam wollte jedoch nicht, dass eine Bombenexplosion eine ganze Stadt zerstört, und schrieb die Geschichte um. Die wiederum war nun noch weniger nachzuvollziehen: Mr X plante, die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen, indem er alle Offiziellen durch Roboter ersetzte.



JAPAN
[Mega Drive] Die japanische Fassung lässt sich leicht an Axels normaler Kleidung erkennen.



INTERNATIONAL
[Mega Drive] Außerhalb von Japan dürfen weibliche Gegner deutlich mehr Kleidung tragen.

> »Das Lokalisierungsteam wollte nicht, dass eine Bombenexplosion eine ganze Stadt zerstört, und schrieb die Geschichte um.«





JAPAN
[Arcade] Im original *Puyo Puyo* bestehen die Hintergründe aus simplen Felsen.



INTERNATIONAL
[SNES] Für *Kirby's Avalanche* wurden neben den Charakteren auch die Hintergründe angepasst.



PUYO PUYO

KONAMI 1991

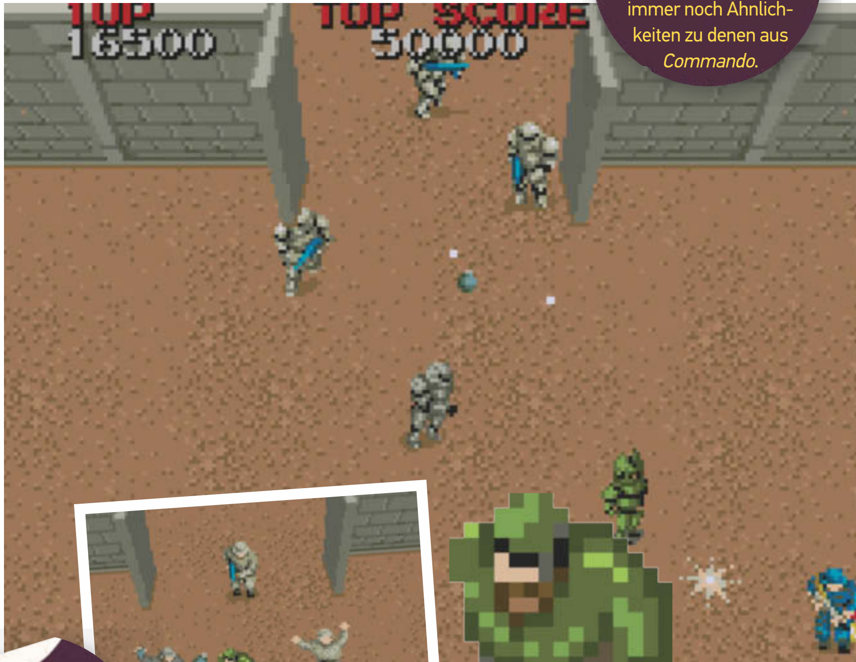
■ *Puyo Puyo* vom japanischen Entwickler Compile ist eine Puzzlespiel-Reihe mit einer eigenen Hintergrundstory. Aufgrund einiger Entscheidungen des Lokalisierungsteams ging diese in den ersten Jahren aber praktisch unter. Das erste *Puyo Puyo* wurde ursprünglich für den MSX2 veröffentlicht. Es wurde schnell populär, kam daraufhin in die Spielhalle und wurde letztendlich auch für diverse Heimcomputer und -konsolen portiert. Im Grunde handelt es sich bei dem Spiel um ein Spin-off – neben den titelgebenden Puyos stammen die Charaktere aus Compiles Rollenspiel-Serie *Madou Monogatari*. Während man den Automaten einfach ins Englische übersetzte, erfuhren die Heimumsetzungen weitreichendere Anpassungen.

Sega etwa tauschte die Charaktere aus Madou Monogatari gegen Figuren aus den *Adventures of Sonic the Hedgehog*-Cartoons aus und nannte das Ergebnis *Dr Robotniks Mean Bean Machine* – es war ein Spin-off eines Spin-offs, basierend auf einem ganz anderen Spin-off. Demzufolge mussten Arle, Carbuncle und ihre Freunde Robotniks Helfern Scratch, Grounder und Coconuts weichen; zudem passte Sega die Dialoge und die Einleitung an. Die Mega-Drive-Fassung erschien 1993 und ist mittlerweile ein wichtiger Bestandteil jeder Retrospiele-Sammlung der Sega-Konsole. Anschließend kamen auch noch Umsetzungen für Master System und Game Gear in die Läden.

Nintendo entschied sich ebenfalls dazu, *Puyo Puyo* um einen eigenen Charakter – in diesem Fall Kirby – aufzuwerten. In den USA hörte das Spiel auf den Namen *Kirby's Avalanche*, die PAL-Version hingegen hieß *Kirby's Ghost Trap*. Wie in *Mean Bean Machine* wurden die Sprites der Charaktere sowie die Zwischensequenzen verändert, die zahlreichen Sprüche Kirbys fielen sogar ungewohnt aggressiv aus. Bei der grafischen Überarbeitung ging Nintendo allerdings einen Schritt weiter als Sega und lieferte neu gezeichnete Hintergründe für klassische Kirby-Levels. *Kirby's Ghost Trap* erschien exklusiv für das SNES und ist auch über die Virtual Console verfügbar.

Spectrum Holobyte brachte *Puyo Puyo* unter dem Namen *Qwirks* auch auf den PC. Bei der Umsetzung für den Neo Geo Pocket Color im Jahr 1999 handelte es sich dann wieder um die Originalfassung – der Name lautete von nun allerdings *Puyo Pop*. Es hätte aber schlimmer kommen können: Steckt man die Game-Gear-Version in ein nicht-japanisches Gerät, erscheint im Titelbild der Name *Puzlow Kids*.

COMMANDO



DEUTSCHLAND
[Arcade] Die Sprites von *Space Invasion* haben immer noch Ähnlichkeiten zu denen aus *Commando.*



JAPAN
Keine Frage: Im Original-*Commando* tötet ihr „echte" Soldaten.

CAPCOM 1985

■ Auch wenn sich die Lage in den letzten Jahren stark entspannt hat, war Deutschland vor allem in den 80ern und 90ern berüchtigt dafür, Probleme mit der Gewaltdarstellung gegen menschliche Charaktere zu haben. Legendär sind etwa die Blechroboter statt kleiner Soldaten in *Command & Conquer* – die wohlgemerkt nur wenige Pixel groß waren und selbst aus damaliger Sicht kaum geeignet schienen, Jugendliche zu verrohen.

Hintergrund solcher Entscheidungen: Solange sich die Gewalt gegen nicht-menschliche Gegner richtete, war fast alles in Ordnung, aber sobald ein Mann seine Faust gegen einen anderen Mann richtete … Game over! Das stellte nicht wenige Publisher vor Probleme – schließlich werden in Computerspielen häufig „Menschen" bekämpft. So auch in *Commando* von Capcom. Da das Unternehmen das Spiel aber trotzdem nach Deutschland bringen wollte, musste eine Lösung her.

Zuerst mussten alle Hinweise darauf entfernt werden, dass es sich bei den Soldaten um Menschen handeln könnte. Capcom benannte das Spiel daher in *Space Invasion* um – dass einer der größten Hits der Spielegeschichte, *Space Invaders*, ähnlich hieß, kümmerte sie nicht. Außerdem wurden alle Sprites (bis auf den des Spielers) sachte bearbeitet. Ihre Gesichter waren nun verdeckt, man konnte nicht mal sicher sagen, ob es Roboter oder Aliens sein sollten. Auch die späteren Heimumsetzungen wurden mit diesen Änderungen bedacht. In der C64-Fassung sieht das Alien-Sprite sogar ein wenig wie das Michelin-Männchen aus.

KATO-CHAN & KEN-CHAN

HUDSON SOFT 1987

■ *Kato-Chan & Ken-Chan* (in etwa: „Kato-Schatzi & Ken-Schatzi") von Hudson Soft ist zwar nur ein mittelmäßiger Plattformer im Stil von *Wonder Boy.* Trotzdem zeigt es sehr gut, wie viel Aufwand NEC in die Lokalisierung ihrer PC-Engine-Spiele für den amerikanischen Markt und das dort Turbografx-16 genannte Gerät steckte. Die Hauptrollen spielen die beiden japanischen Comedians Ken Shimura und Cha Kato, die vor allem für ihre Fernsehsendung bekannt waren, in der sie witzige Heimvideos vorstellten und herumblödelten.

NEC wollte das Spiel zur Stärkung ihres Line-ups unbedingt nach Amerika bringen. Die zwei Protagonisten waren dort natürlich völlig unbekannt, weshalb man die neuen Charaktere J.J. und Jeff erfand. Da NEC aber auch die Reaktion der Eltern im Blick hatte und mit *J.J. & Jeff* nicht die Grenzen des amerikanischen guten Geschmacks überschreiten wollte, gab es weitere Anpassungen. Im Original lieferten sich Kato und Ken beispielsweise Furzduelle. Sie hatten überdies kein Problem damit, in der Öffentlichkeit zu urinieren oder auch mal in einem Gebüsch ihr großes Geschäft zu verrichten. Ihre amerikanischen Gegenstücke griffen stattdessen eher auf Sprühdosen zurück und waren auch sonst gesitteter – allerdings ergaben ihre neuen Späße nicht immer Sinn. Wie es überhaupt unklar ist, wieso sich amerikanische Kunden für völlig nichtssagende Charaktere und deren Klamauk interessieren sollten …



JAPAN
[PC Engine] Ja, die Spielfigur erledigt hier im Gebüsch wirklich ihr großes Geschäft.

USA
[Turbografx-16] In den USA spielt J.J. stattdessen einen Streich mit einer Sprühdose.

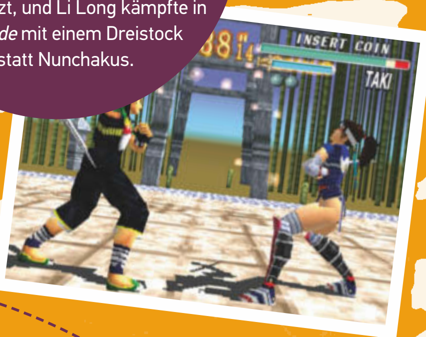


TABU-TOURISMUS

Manche Länder haben ganz eigene Richtlinien – ein paar Beispiele …

UK

■ In den 80ern und 90ern hatte das British Board of Film Classification (BBFC) ein Problem mit Martial-Arts-Waffen, die von Publishern folglich aus Spielen entfernt wurden. In *Shadow Warrior* von 3D Realms wurden die Shuriken (Wurfsterne) gegen Darts ersetzt, und Li Long kämpfte in *Soul Blade* mit einem Dreistock anstatt Nunchakus.



JAPAN

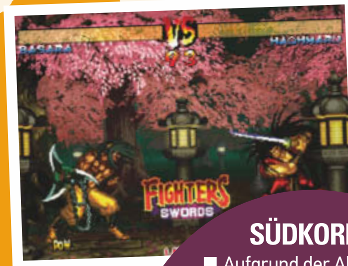
■ Die Computer Entertainment Rating Organization (CERO) teilt Spiele in diverse Altersstufen ein, doch nur die Freigabe „18+ Z" hat auch rechtliche Auswirkungen. In die bei Publishern natürlich ungeliebte Kategorie fallen sehr brutale Spiele. Selbst japanische Titel wie *Resident Evil 4* und *Ninja Gaiden* sind nicht vor Anpassungen wie dem Entfernen von Enthauptungen sicher.





DEUTSCHLAND

■ Früher war die USK-Einordnung nur unverbindlich, in einigen Fällen entschied die BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) anders als die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle. Mittlerweile ist die USK verbindlich, wirkt aber umgekehrt auch (gerade bei „ab 18"-Spielen) als Indizierungsschutz.

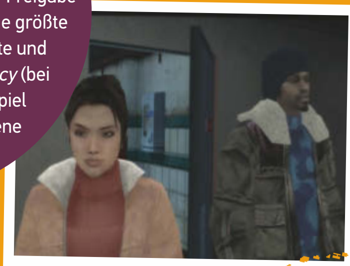


SÜDKOREA

■ Aufgrund der Abneigung gegenüber Japan aufgrund historischer Konflikte sind Samurai in Südkorea sehr unbeliebt. Spielcharaktere oder Titel, die auf Samurai verweisen, werden daher oft angepasst. Mitsurugi, ein Samurai aus *Soul Calibur*, wurde zum britischen Schwertkämpfer Arthur, und *Samurai Shodown 3* wurde in *Fighters Swords* umbenannt.

USA

■ Die Freigaben des Entertainment Software Rating Board (ESRB) sind zwar nicht gesetzlich bindend, doch weigern sich viele Geschäfte, Spiele mit „18+"-Freigabe ins Sortiment aufzunehmen. Die größte Gefahr stellen sexuelle Inhalte und Nacktheit dar, *Indigo Prophecy* (bei uns *Fahrenheit*) zum Beispiel erhielt deshalb seine eigene US-Version.

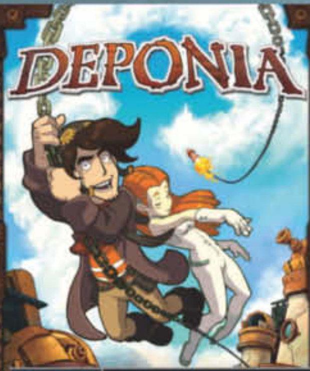


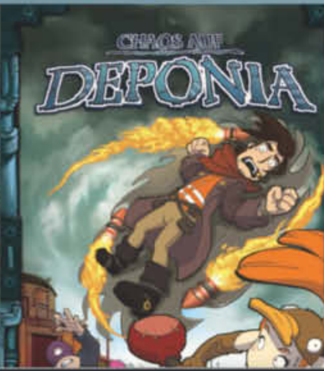
CHINA

■ China ist berüchtigt dafür, Medien jeglicher Art zu zensieren. Bei Spielen trifft es insbesondere solche, die die chinesische Armee in ein schlechtes Licht rücken. Selbst der *Football Manager 2005* wurde verboten – weil das von China annektierte Tibet darin als eigener Staat aufgeführt wird. Häufig werden Spiele für den chinesischen Markt bereits vorab angepasst.

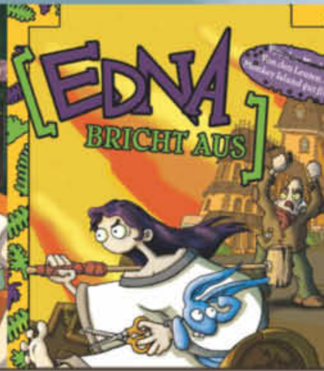


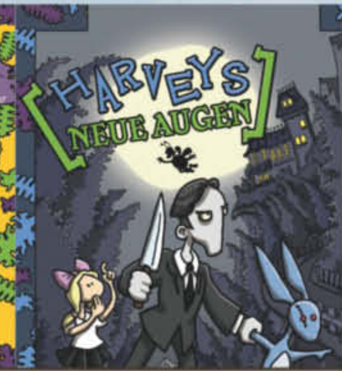
KLASSIKER VON GEBURT AN

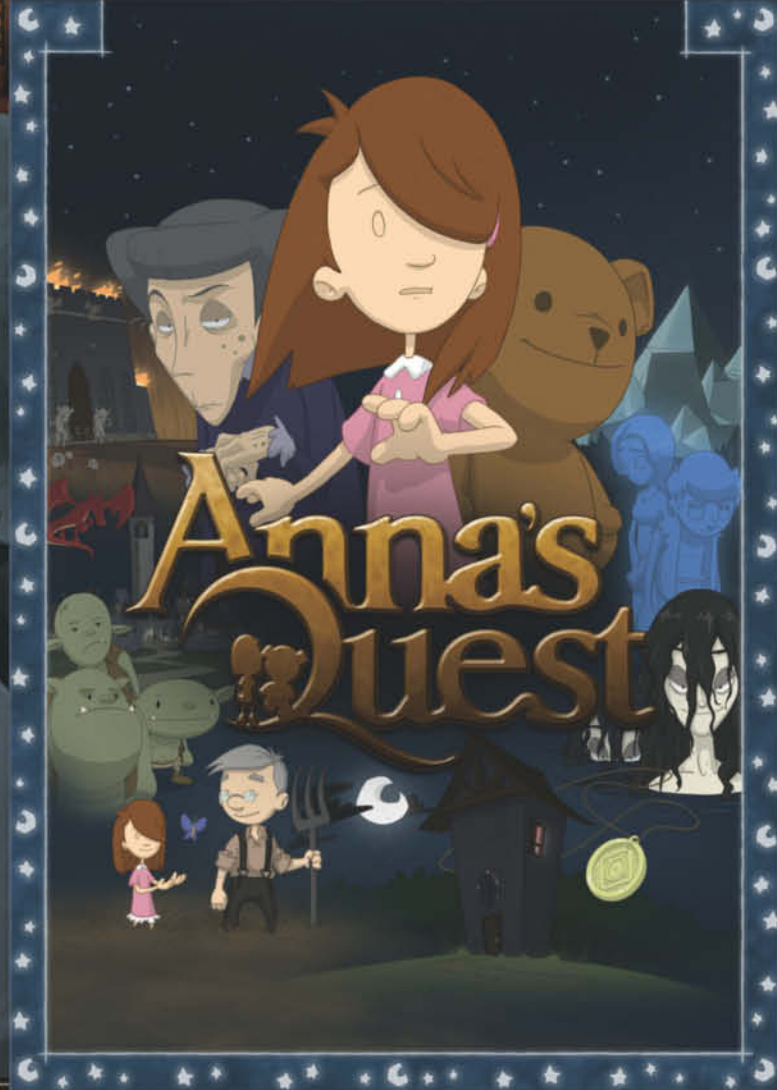












WIR BEKOMMEN ZUWACHS!

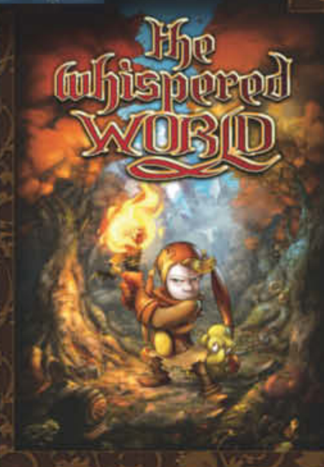
Unser neuester Adventure-Spross Anna steht kurz vor der Tür. Erste Ultraschalluntersuchungen haben ergeben, dass Anna über paranormale Fähigkeiten verfügen wird. Wir sind gespannt! Das sollte ihr helfen, sich gegen all die garstigen Monster zur Wehr zu setzten, die ihr in ihrem jungen Leben gegenüber stehen werden.




GEBURTSTERMIN: JUNI ... (MÜSSTE KLAPPEN)











DER REST DER FAMILLIE IST BEREITS FLÜGGE UND TREIBT SICH HAUPTSÄCHLICH IM HANDEL ODER AUF STEAM HERUM.

DAEDALIC ENTERTAINMENT

© 2015 Daedalic Entertainment GmbH. Daedalic und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Logos sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.



Walk to

Give	Pick up	Use
Open	Look at	Push
Close	Talk to	Pull







Monkey Island 2

DIE RACHE DES ZOMBIE-PIRATEN.

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: LUCASARTS
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: AMIGA, DOS, FM TOWNS, MAC OS, IOS, PLAYSTATION 3, XBOX 360 – UND VIA SCUMM-EMULATOREN FAST JEDE ANDERE PLATTFORM

Von Jörg Langer

Totgeglaubte bleiben länger untot – das ist so ungefähr die Rahmenhandlung der Fortsetzung zu *The Secret of Monkey Island*. Nachdem unser trotteliger Held Guybrush Threepwood, nein: ich, als mutiger Adventure-Spieler, den bösen Piraten LeChuck besiegt und ihm sogar den Bart abgenommen hatte, verschlägt es Guybrush nach Scabb Island. Diese Insel wird von Largo LaGrande beherrscht, wie es mir beim Neuspielen von *Monkey Island 2* sogleich per Texttafel in Erinnerung gerufen wird; das erste Kapitel heißt nämlich „The Largo Embargo". Eben dieser Largo wird mir noch viel Verdruss bereiten und schließlich LeChuck zurück auf den Plan rufen. Gibt es etwas Schlimmeres als einen bösen Piraten? Aber klar, einen rachelüsternen, bösen Piraten. Vor allem, wenn er ein Zombie ist.

Mit seiner Kombination aus schrägem Humor, Karibik-Setting, hübscher Grafik, gelungenen Rätseln und innovativen Rede-Fechtduellen hatte sich *The Secret of Monkey Island* (von Ron Gilbert und Tim Schafer) nach seinem Release 1990 schnell in die Herzen der Adventure-Fans geschlichen. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* verwendet dieselbe Rezeptur, hat aber von allem mehr: mehr Humor, bessere Grafik, mehr Rätsel – sogar in zwei Schwierigkeitsstufen –, mehr Schauplätze, mehr Affen, mehr rote Heringe, mehr Musik, mehr Spielzeit. Auf sage und schreibe elf Dreieinhalbzoll-Disketten kam meine Amiga-Version daher, zum Glück besaß ich bereits eine sündteure 20-MByte-Festplatte. Wobei ich mich ehrlicherweise nicht mehr erinnern kann, ob das Adventure überhaupt installierbar war – Spielen und Disketten-Jonglieren waren in der Spätphase der Heimcomputer eh untrennbar verbunden. Apropos Jonglieren: Auch Teil 2 setzte wieder auf eine Code-Scheibe als (nicht dermaßen schwer zu knackender) Kopierschutz.

Vier Kartenteile galt es in dem Point-and-Click-Adventure zu finden, um den Schatz „Big Whoop" aufzuspüren. Ein Herz galt es zurückzuerobern: das der zickig-selbstbewussten Elaine. Wiederum kombinierte man fleißig allerlei Inventargegenstände miteinander und mit der Umgebung und arbeitete sich durch Dialogbäume. Dann wurde im letzten Drittel doch alles etwas komplizierter, als ich erst dachte, und ganz am Schluss ist man ziemlich verwirrt, was das jetzt gerade sollte. Mehr möchte ich zur Handlung nicht schreiben, denn schließlich könnten ja ein oder zwei unserer werten Leser noch nie *Monkey Island 2* gespielt haben, und das, werte ein oder zwei Leser, lohnt sich auch heute noch!

Wie man *Monkey Island 2* heute spielt? Entweder per SCUMM-Emulator und einer hoffentlich legalen Spieldatei auf so ziemlich jeder Mobil- und Stationär-Plattform. Oder im Original, etwa auf Amiga oder MS-DOS-PC. Oder auch in der Special Edition von 2010, bei der zu der schon damals vorhandenen (aber nun überarbeiteten) Musik auch Sprachausgabe und deutlich modernisierte Grafik gekommen sind, mit dem Clou, jederzeit zwischen beiden Fassungen umschalten zu können. Wer will, darf sogar dien alten Pixel-Look mit Sprechern genießen oder an einigen Stellen einen Audiokommentar abrufen.

Nur eines ist geringer als damals: die Spielzeit. Denn auch wenn ich einige Rätsel vergessen habe, erinnere ich mich doch an erstaunlich vieles. Gut 20 Stunden wie damals habe ich mich nicht quer über die Inseln gerätselt, aber der Spaß war beinahe noch so hoch wie damals. Nach Teil 2 verlor ich übrigens das Interesse an der Serie: Ohne Gilbert und Schafer, dafür mit detailarmer Cartoon-Grafik, war *The Curse of Monkey Island* nur noch ein stinknormales Adventure für mich. *



POINT & CLICK-ADVENTURES

Einst waren Point-and-Click-Adventures eine feste Größe im PC-Sektor. Diese Zeiten endeten mit dem Aufstieg der Shooter, aber ihr Geist lebt in Spielen wie *The Walking Dead* weiter, und insbesondere in Deutschland mit Titeln von Daedalic oder King Art. **Retro Gamer** blickt zurück auf ein großes Genre.

